

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES
(CLASSES DE 6^{ème})

CYCLE
de
SPORT BOULES LYONNAISES



1^{er} cycle : classe de sixième

10h00 de pratique : 7 séances

Cycle élaboré par :

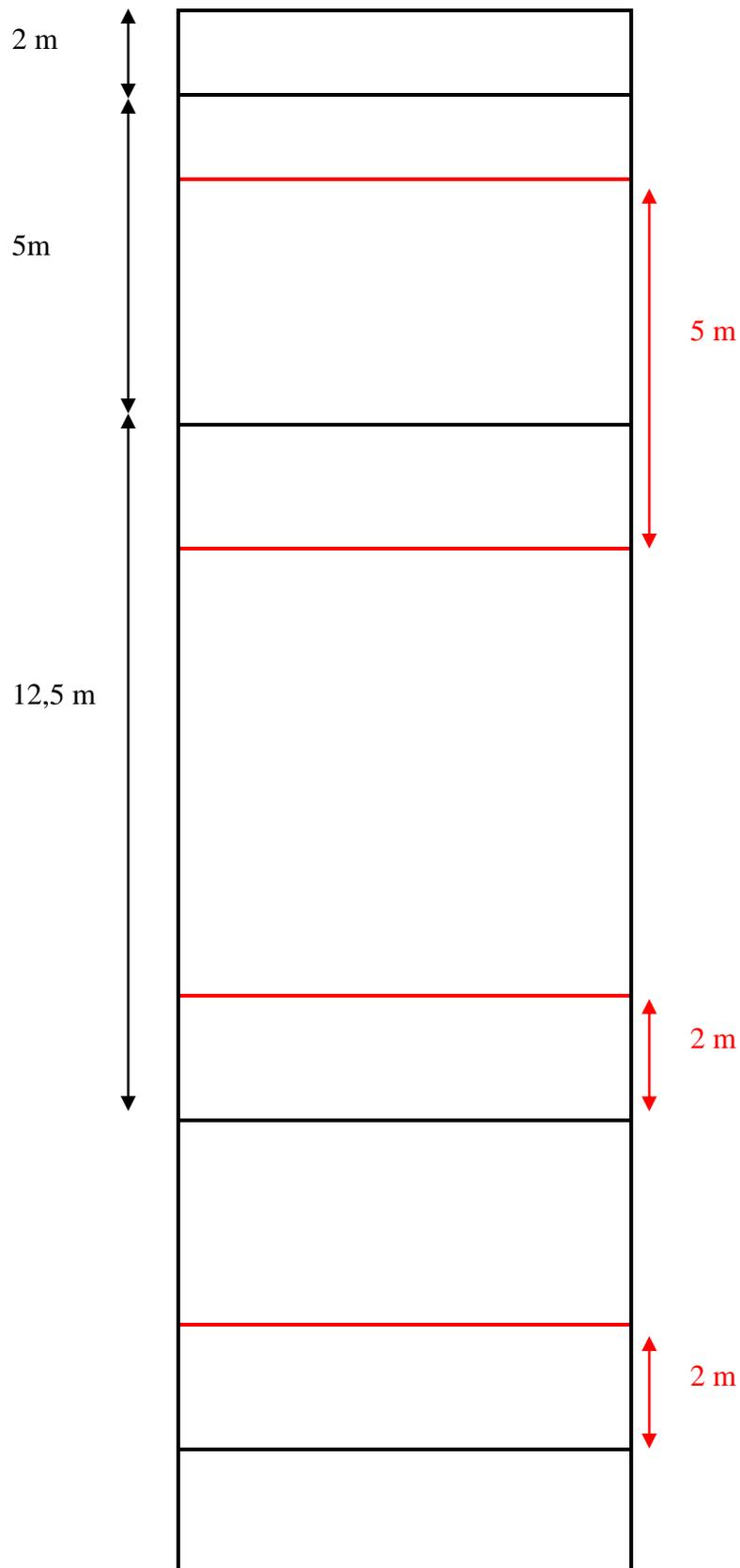
☞ les professeurs d'E. P. S. du collège J. CHASSIGNEUX de
VINAY

☞ les C. T. S. de l'Isère

Jean Michel FERRE et François BITH
Décembre 2005

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES
(CLASSES DE 6^{ème})

DIMENSIONS DU CADRE DE JEU :
CADRE DE JEU UTILISE EN 6^{ème}



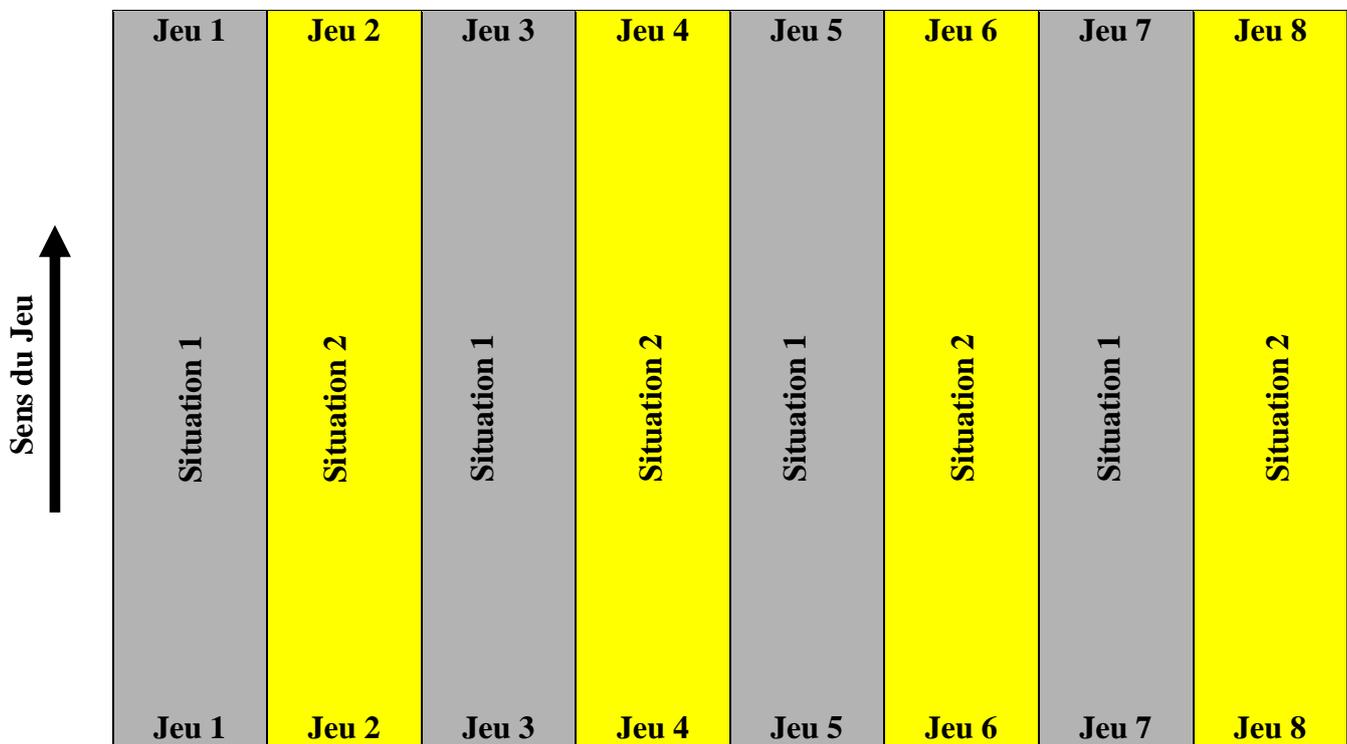
CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

• SEANCE N°1 :

Thème : Le Point (lancer une boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête le plus près possible du but)

Objectifs spécifiques à la séance : travail de la direction et de la distance

Organisation terrains :



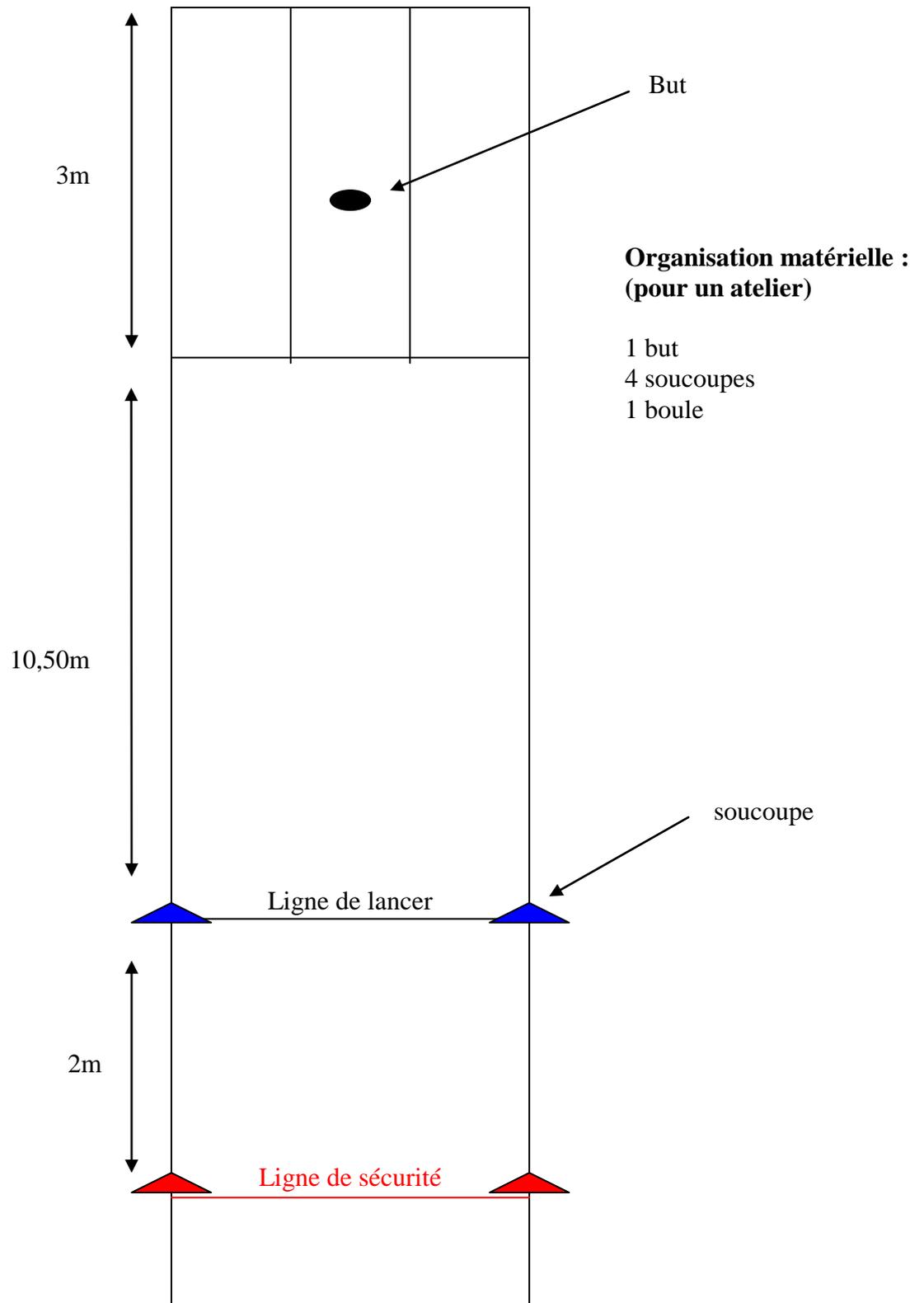
Organisation humaine :

4 groupes

Les 4 groupes commencent par la situation 1 et enchaînent sur la situation 2

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES
(CLASSES DE 6^{ème})

Situation 1 : atelier direction point



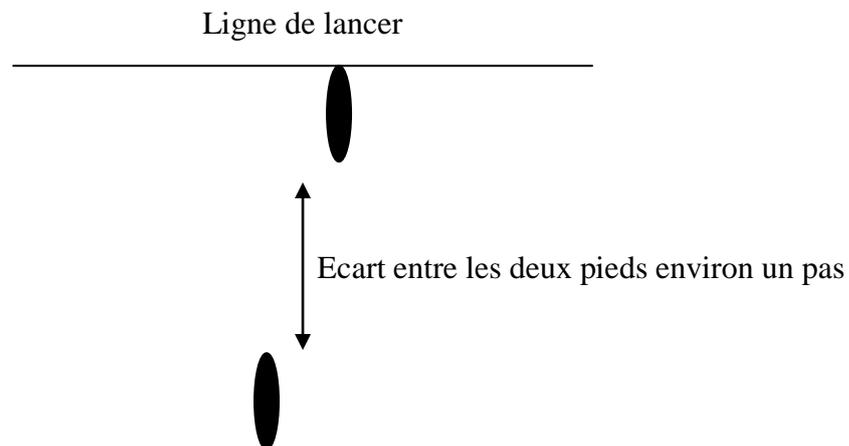
CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la situation n°1 :

Durée de la situation : 30mn

- 10mn : lancer sa boule pour qu'elle s'arrête dans la zone du milieu
(aucune consigne technique)
- 10mn : idem avec trois consignes techniques
 - Lancer la boule sous la main
 - Poser un pied devant l'autre avant la ligne de lancer

Pied droit devant pour les droitiers et pied gauche devant pour les gauchers



- Suivre la boule dans le mouvement du lancer
- 10mn : jeu par équipe

Définir un stock de boules identique par équipe (4 à 5 lancers en moyenne),

3 points dans la zone centrale

1 point dans les zones latérales

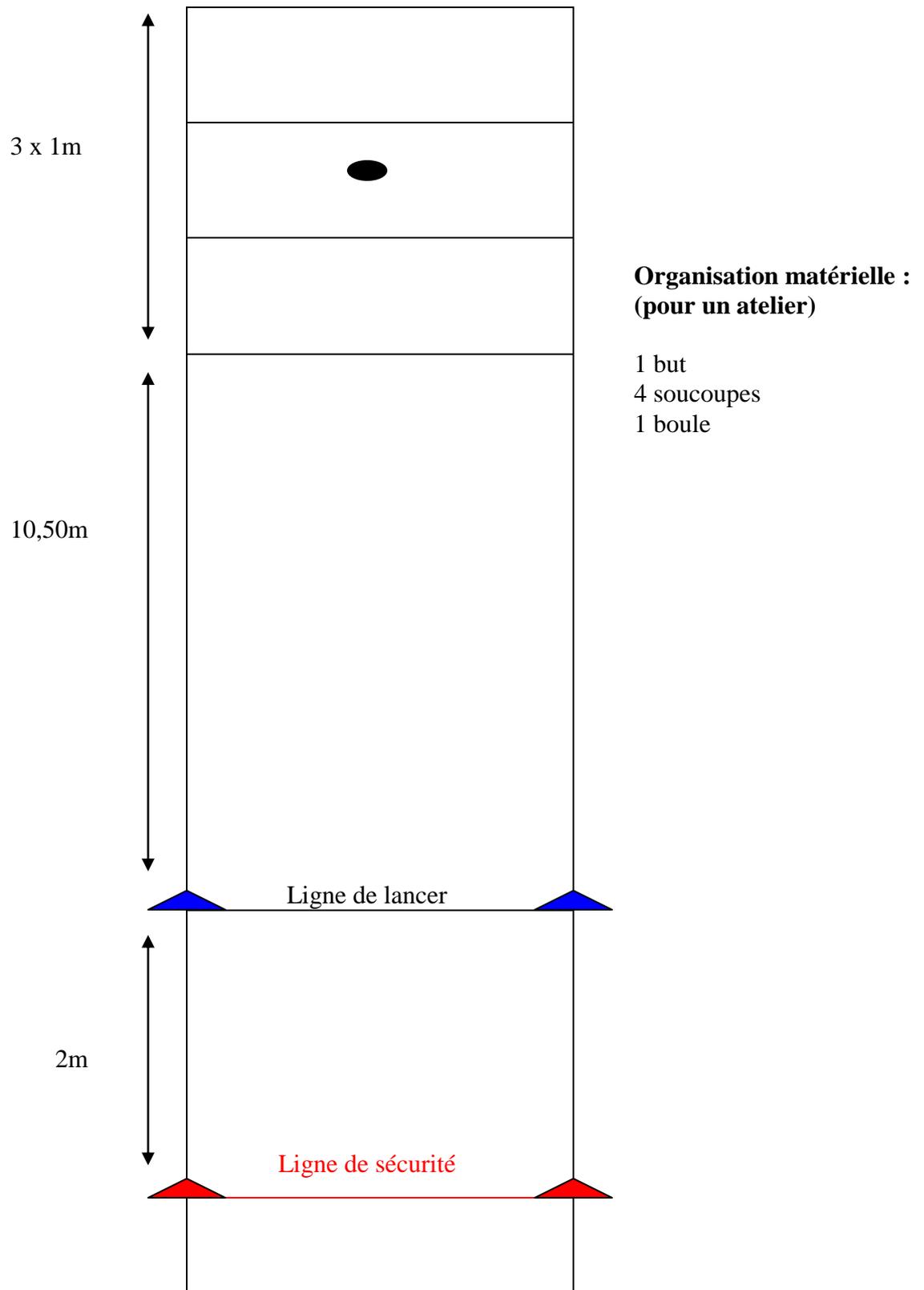
Si une boule s'arrête sur une des lignes latérales, elle ne compte pas

Toutes les autres lignes du jeu comptent

L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus grand nombre de points

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES
(CLASSES DE 6^{ème})

Situation 2 : atelier distance point



CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES **(CLASSES DE 6^{ème})**

Déroulement de la situation n°2 :

Durée de la situation : 30mn

- 10mn : lancer sa boule pour qu'elle s'arrête dans la zone du milieu
(aucune consigne technique)
- 10mn : jeu par équipe

Définir un stock de boules identique par équipe (4 à 5 lancers en moyenne)

3 points dans la zone centrale

1 point dans la zone avant ou arrière

Si une boule s'arrête sur une des lignes latérales, elle ne compte pas

Toutes les autres lignes du jeu comptent

L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus grand nombre de points
(Rappel des 3 consignes techniques si besoin)

- 10mn : jeu par équipe

Avec le même décompte de points, l'équipe qui gagne est celle qui a marqué
20 points en premier

Pour toutes formes de jeux par équipe, ne pas hésiter à faire plusieurs manches si le temps le permet en changeant de terrains

CONSIGNES DE SECURITE :

- **1 seule boule par atelier**
- **les élèves qui attendent leur tour se trouvent derrière la ligne de sécurité**
- **interdiction de lancer sa boule si une personne se trouve devant la ligne de lancer**
- **lancer sa boule, aller la récupérer et la ramener en la donnant au suivant de la main à la main**
- **interdiction pour quelque raison que se soit de traverser les terrains sans l'accord du Professeur**

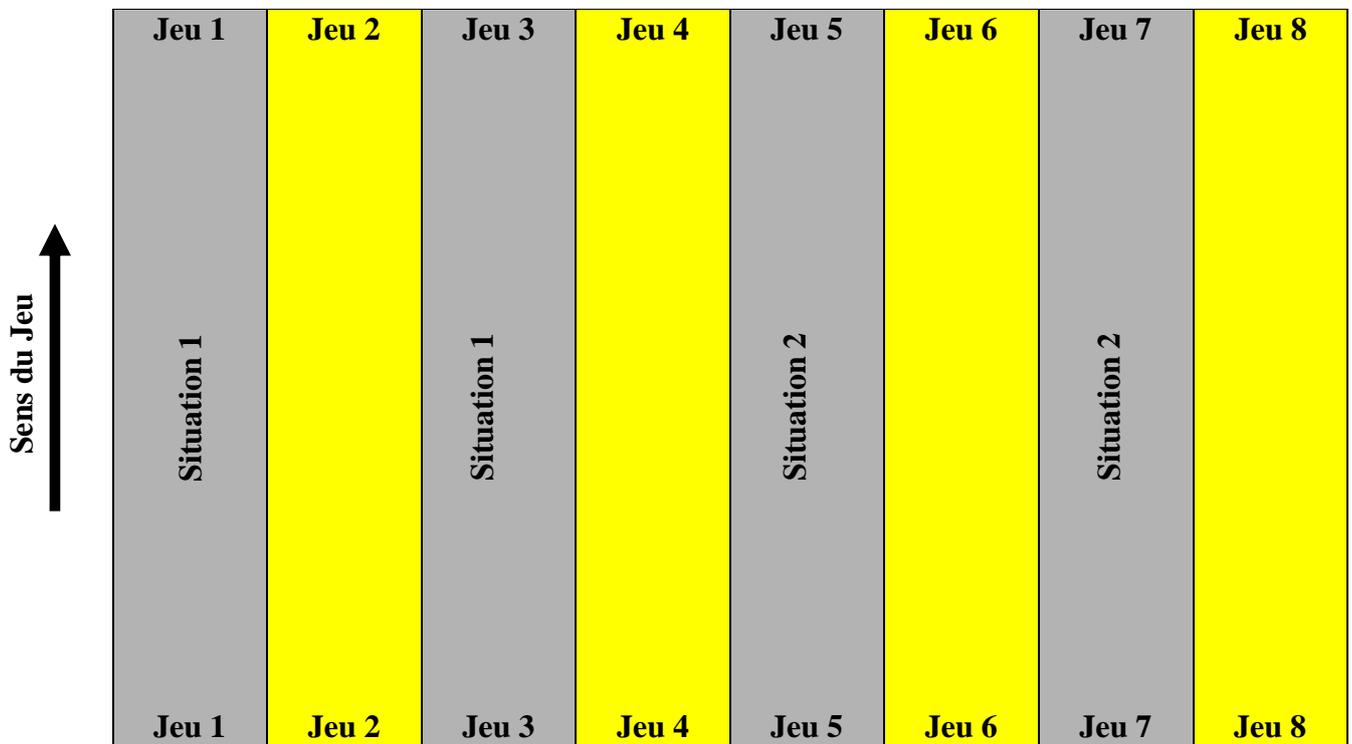
CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

• SEANCE N°2 :

Thème : Le Tir (lancer une boule pour qu'elle touche une cible)

Objectifs spécifiques à la séance : travail de la direction et de la trajectoire

Organisation des terrains :



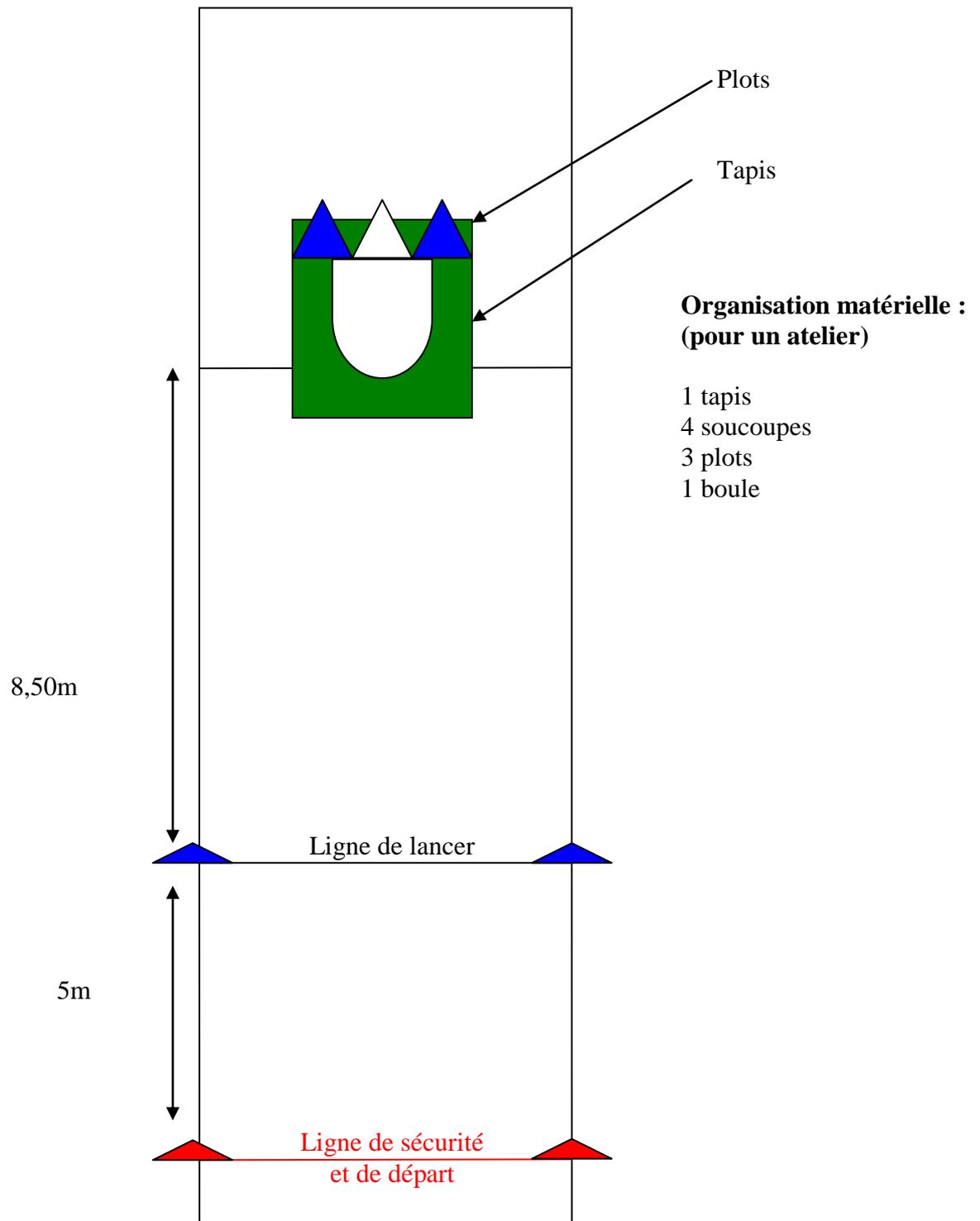
Organisation humaine :

4 groupes

2 groupes commencent par la situation 1 pendant que les 2 autres se trouvent sur la situation 2 et inversion à mi-séance

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

Situation 1 : atelier direction tir



CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES

(CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la situation n°1 :

Durée de la situation : 30mn

- 10mn : lancer sa boule pour qu'elle touche les cônes en prenant de l'élan de la ligne de départ jusqu'à la ligne de lancer
les cônes doivent être touchés soit directement soit en tombant dans l'alvéole du tapis
(aucune consigne technique)

- 10mn : idem avec trois consignes techniques
 - Prendre 4 pas d'élan
 - Lancer sa boule sur le pied droit pour les droitiers et sur le pied gauche pour les gauchers
 - Lancer la boule sous la main
 - Suivre la boule dans le mouvement du lancer

- 10mn : jeu par équipe

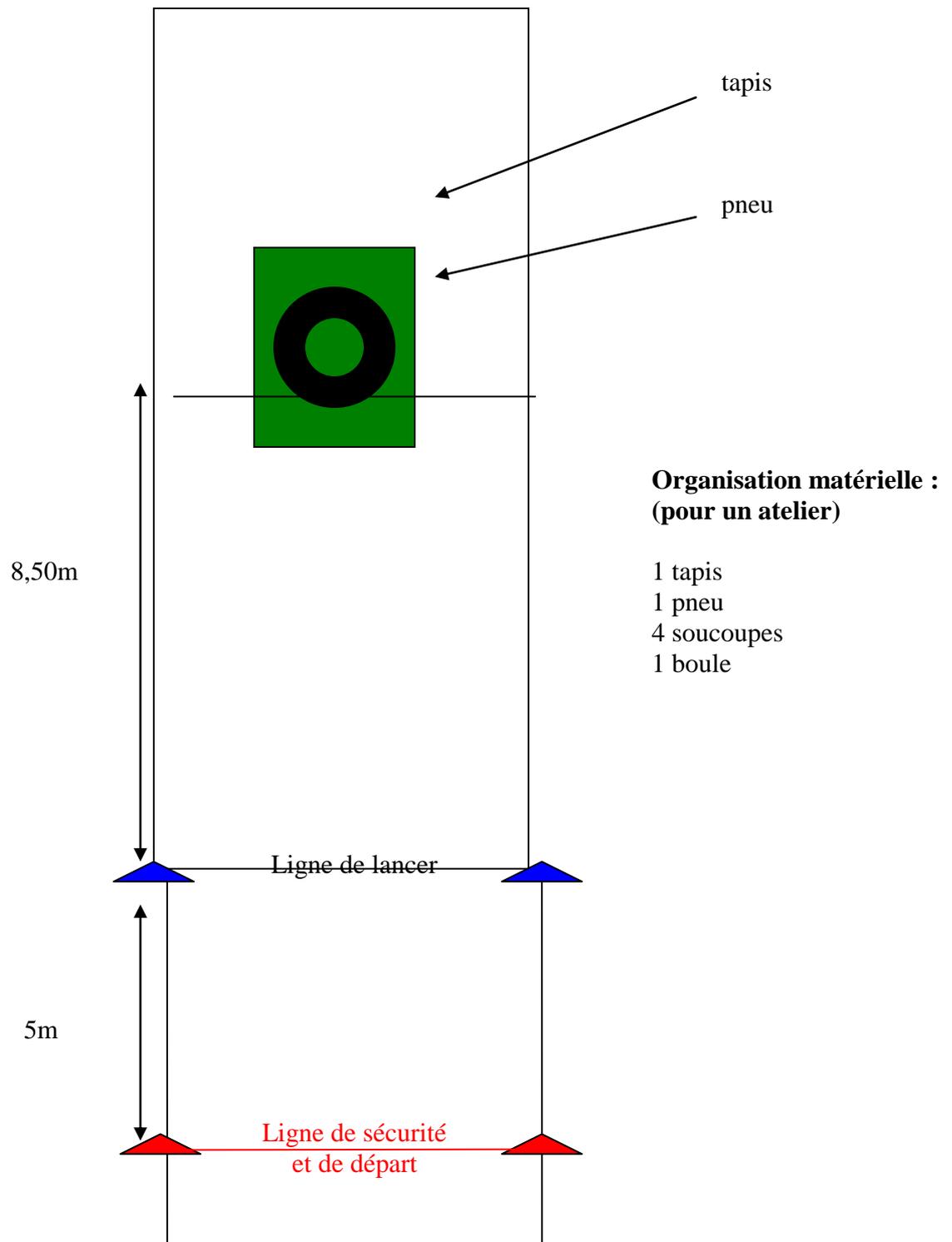
Définir un stock de boules identique par équipe (4 à 5 lancers en moyenne),

3 points si un cône est touché réglementairement
2 points si la boule tombe dans l'alvéole sans toucher les cônes
1 point si la boule tombe sur le tapis

L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus grand nombre de points

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES
(CLASSES DE 6^{ème})

Situation 2 : atelier trajectoire tir



CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES

(CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la situation n°2 :

Durée de la situation : 30mn

- 10mn : lancer sa boule pour qu'elle tombe dans le pneu en prenant de l'élan de la ligne de départ jusqu'à la ligne de lancer
(aucune consigne technique)

- 10mn : idem avec trois consignes techniques
 - Prendre 4 pas d'élan
 - Lancer sa boule sur le pied droit pour les droitiers et sur le pied gauche pour les gauchers
 - Lancer la boule sous la main
 - Suivre la boule dans le mouvement du lancer

- 10mn : jeu par équipe

Définir un stock de boules identique par équipe (4 à 5 lancers en moyenne),

3 points si la boule tombe dans le pneu

2 points si la boule touche le pneu directement

1 point si la boule tombe sur le tapis

L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus grand nombre de points

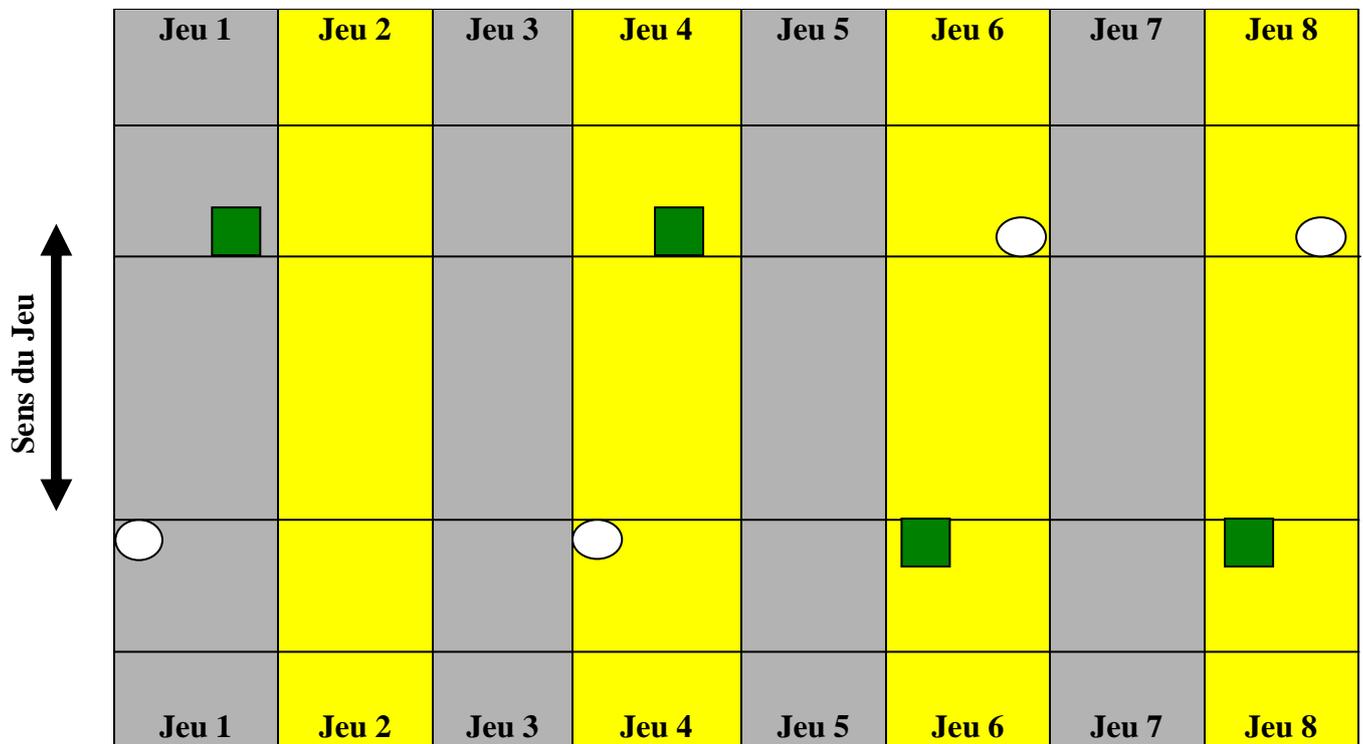
CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

• SEANCE N°3 :

Thème : Point et Tir cadencés (alterner le point et le tir en course continue pendant 3mn)

Objectifs spécifiques à la séance : évaluation de diagnostic

Organisation des terrains :



Organisation humaine :

4 groupes

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES

(CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la séance n°3 :

Durée de la séance : 1h15

- Explications de l'épreuve du Point et Tir cadencés

Cette épreuve consiste à réussir le plus grand nombre de boules en alternant un lancer point et un lancer tir en 3mn.

Cette épreuve commence obligatoirement par le point. Le joueur attend le signal de départ, boule en main, à la ligne de lancer. Au signal, le joueur pointe afin de placer sa boule dans la cible. La boule est jugée bonne si elle se trouve à l'intérieur de la cible. Le joueur enchaîne une action de tir dans l'autre sens du jeu après avoir récupéré une boule donnée par le ramasseur de boules. Il tire afin de toucher au moins un cône réglementairement (impact de la boule dans l'alvéole).

Il s'agit de marquer le plus grand nombre de points en 3mn.

- Rôles des différents élèves :
 - 1 coureur
 - 1 élève note
 - 2 élèves passent les boules aux coureurs
 - 1 élève juge les boules au point et annonce les points à haute voix pour celui qui note
 - 1 élève juge les boules au tir, annonce les points à haute voix pour celui qui note et remet les plots si ils sont déplacés
- Tous les élèves font un passage de 2mn sans compter les points puis quand ils sont tous passés ils refont un passage de 3mn en notant la performance

- Décompte des points :

Boule réussie au point : 3 points

Cône touché réglementairement au tir : 2 points

Impact sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher les plots : 1 point

- Consignes de sécurité :

Pour le coureur : il est interdit de lancer une boule si une personne se trouve sur le terrain

Pour celui qui note, les juges et les ramasseurs de boules, ils doivent se trouver au niveau des soucoupes placées sur le terrain et **toujours regarder le coureur**

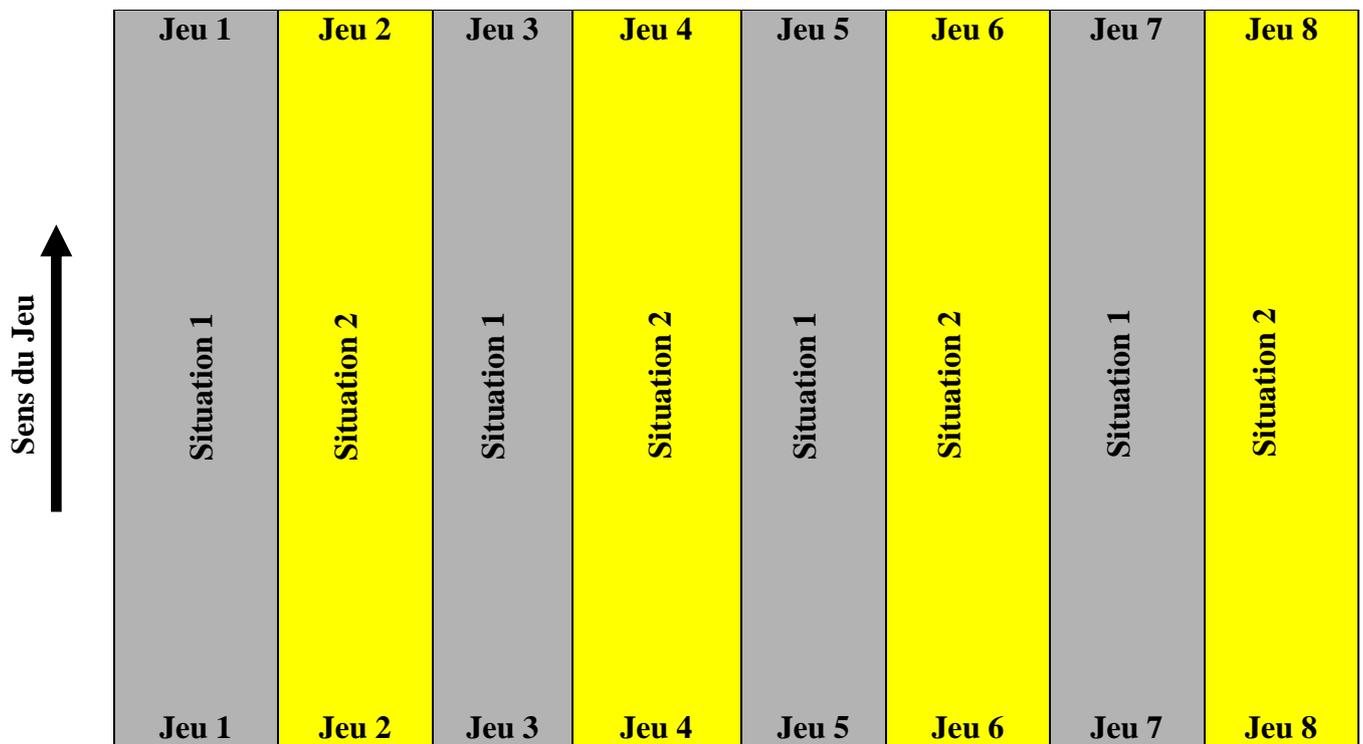
CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

• SEANCE N°4 :

Thème : Point (situation 1) et Tir (situation 2)

Objectifs spécifiques à la séance : Point : travail de la précision
Tir : travail de la trajectoire et du suivi

Organisation des terrains :



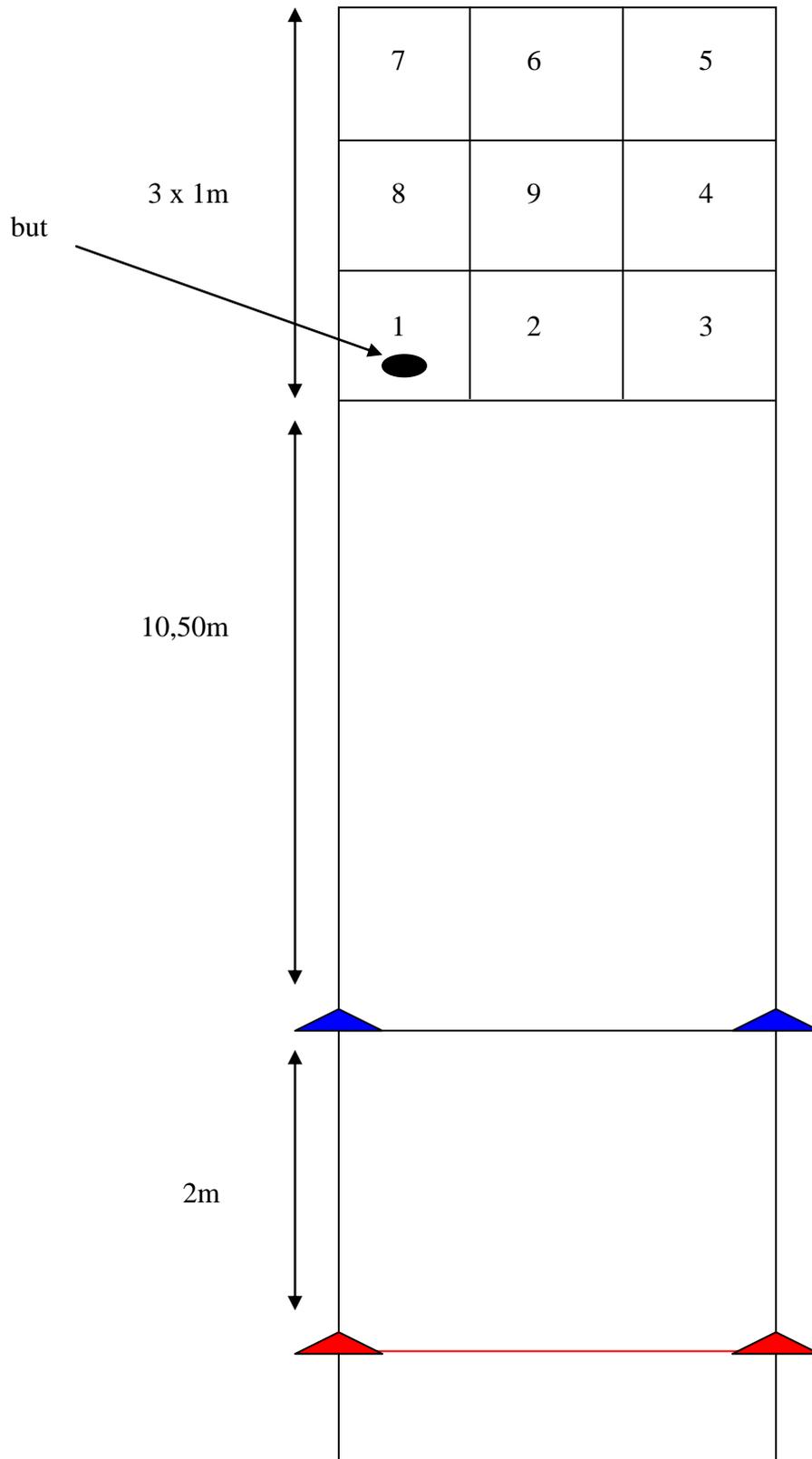
Organisation humaine :

4 groupes

Les 4 groupes commencent par la situation 1 et enchaînent sur la situation 2

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES
(CLASSES DE 6^{ème})

Situation 1 : atelier précision point



Organisation matérielle :
(pour un atelier)

- 1 but
- 4 soucoupes
- 1 boule

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES

(CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la situation n°1 :

Durée de la situation : 30mn

- 10mn : lancer sa boule pour qu'elle s'arrête dans une des zones choisies par l'élève qui joue (rappel des consignes techniques voir séance n°1)

- 10mn : jeu par équipe
 - les 4 équipes se rencontrent
 - le but est placé dans la case n°1
 - les 4 premiers placés à la ligne attendent le signal de départ
 - au signal, ils lancent leur boule pour qu'elle s'arrête dans la case n°1
 - en cas de réussite il place le but dans la case n°2 et ramène la boule au suivant qui pointe dans cette case là
 - en cas d'échec il ramène sa boule au suivant sans déplacer le but
 - toutes les lignes d'une case comptent sauf les 2 lignes latérales du terrain
 - l'équipe qui gagne est celle qui réussit à finir son parcours en premier jusqu'à la case n°9

- 10mn : jeu par équipe
 - même chose sauf que l'on démarre de la case n°9 pour revenir à la case n°1

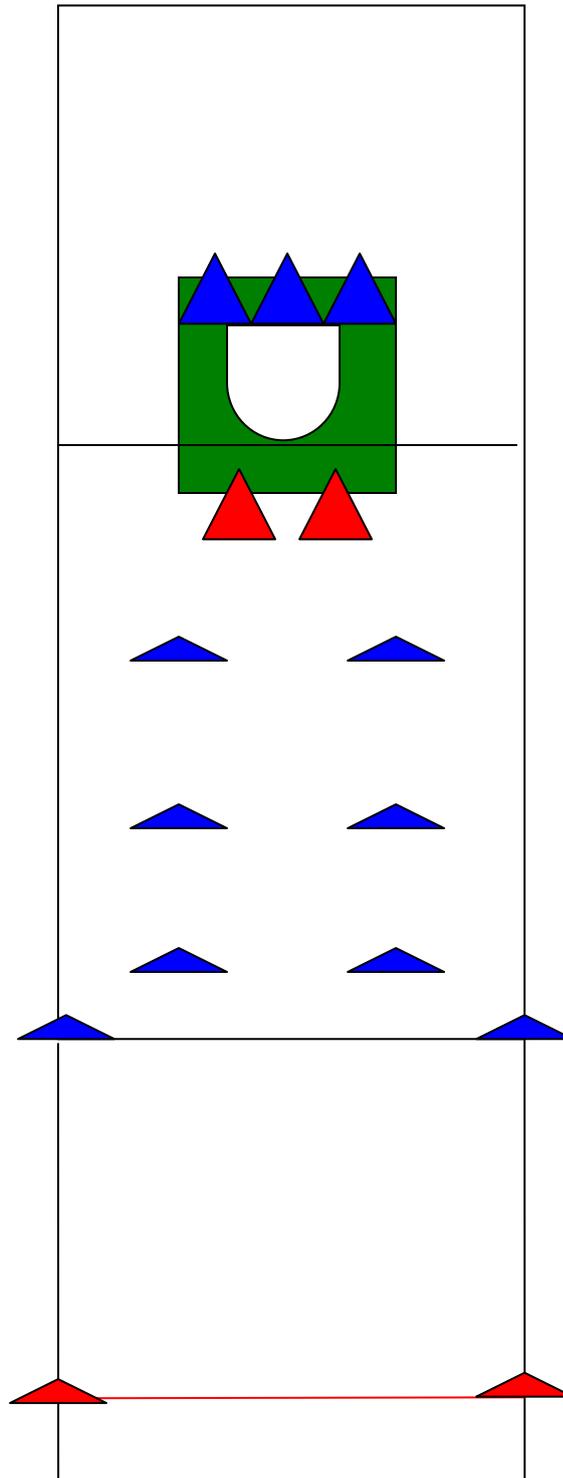
Pour toutes formes de jeux par équipe, ne pas hésiter à faire plusieurs manches si le temps le permet en changeant de terrains

CONSIGNES DE SECURITE :

- **1 seule boule par atelier**
- **les élèves qui attendent leur tour se trouvent derrière la ligne de sécurité**
- **interdiction de lancer sa boule si une personne se trouve devant la ligne de lancer**
- **lancer sa boule, aller la récupérer et la ramener en la donnant au suivant de la main à la main**
- **interdiction pour quelque raison que se soit de traverser les terrains sans l'accord du Professeur**

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES
(CLASSES DE 6^{ème})

Situation 2 : atelier trajectoire et suivi tir



Organisation matérielle :
(pour un atelier)

- 1 tapis
- 10 soucoupes
- 1 boule
- 5 cônes

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES

(CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la situation n°2 :

Durée de la situation : 30mn

- 10mn : lancer sa boule pour qu'elle touche les cônes en prenant de l'élan de la ligne de départ jusqu'à la ligne de lancer
les cônes doivent être touchés soit directement soit en tombant dans l'alvéole du tapis
continuer à courir dans le couloir matérialisé par les soucoupes
(rappel des consignes techniques)

- 10mn : jeu par équipe

Définir un stock de boules identique par équipe (4 à 5 lancers en moyenne),

3 points si un cône est touché réglementairement

2 points si la boule tombe dans l'alvéole sans toucher les cônes

1 point si la boule tombe sur le tapis

L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus grand nombre de points

- 10mn : jeu par équipe

même jeu sauf que l'équipe perd 2 points si elle touche un des plots placé devant le tapis

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

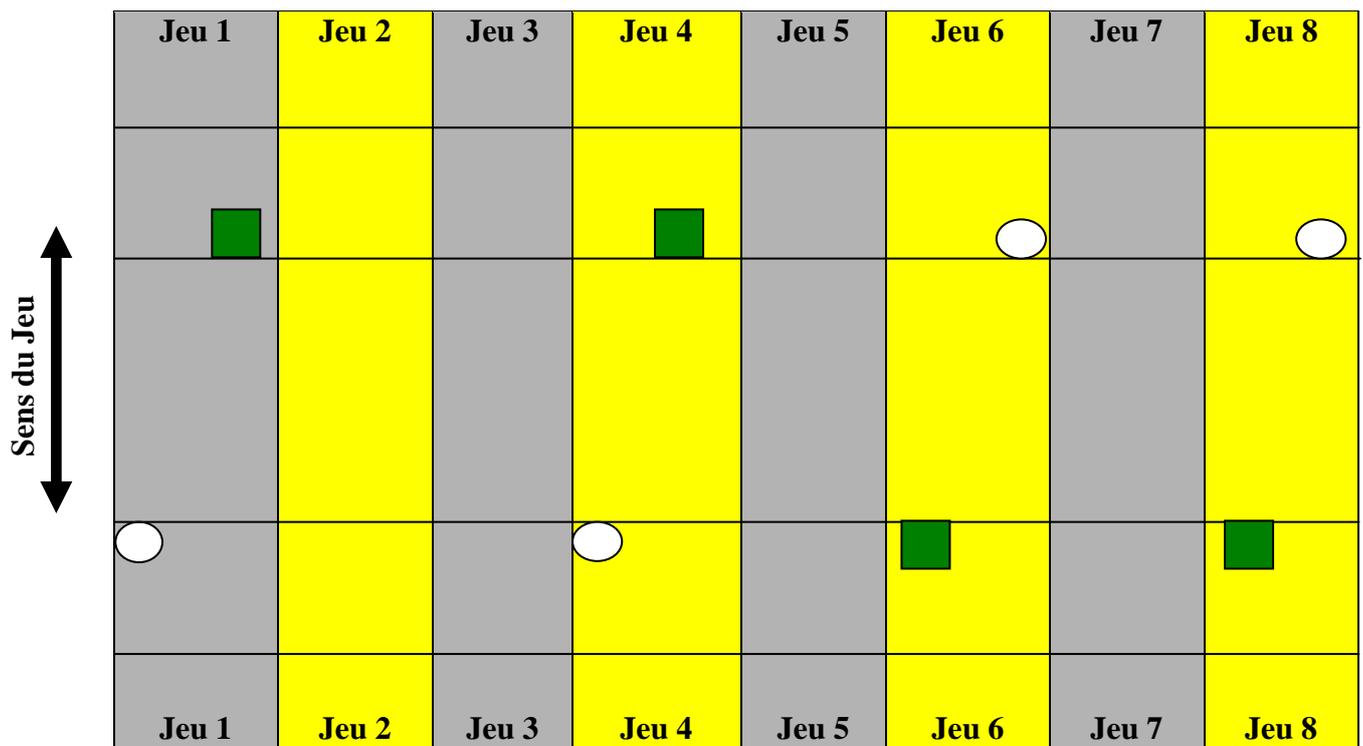
• SEANCE 5

Thème : Point et Tir cadencés (alterner le point et le tir en course continue pendant 3mn)

Objectifs spécifiques à la séance :

- **point :** travail du placement à la ligne de lancer
- **tir :** travail du virage et de la course d'élan

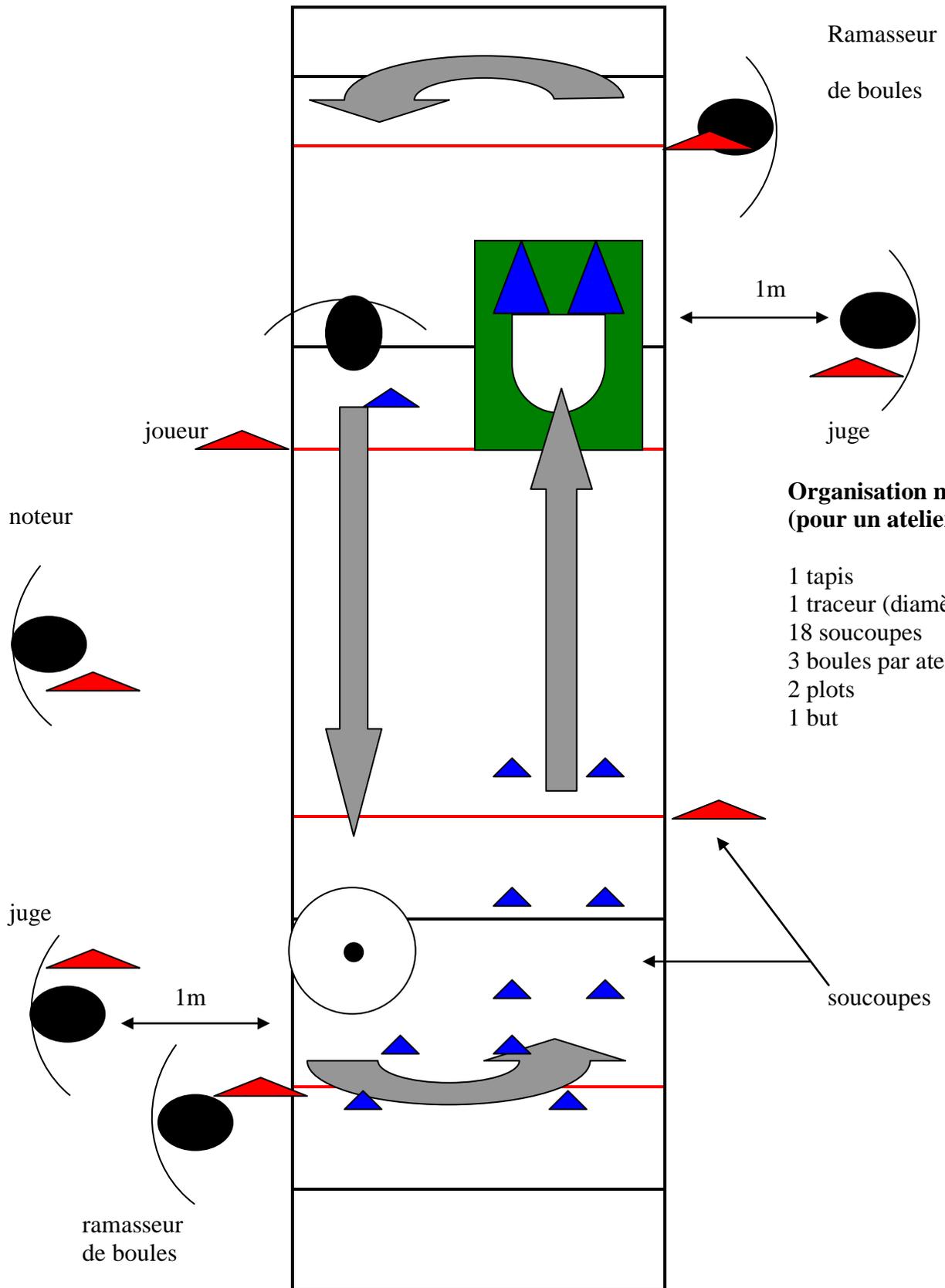
Organisation des terrains :



Organisation humaine :

4 groupes

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})



Organisation matérielle : (pour un atelier)

- 1 tapis
- 1 traceur (diamètre 1,40m)
- 18 soucoupes
- 3 boules par atelier
- 2 plots
- 1 but

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la séance n°5 :

Durée de la séance : 1h15

- Explications de la situation :
 - Au point :
L'élève essaye de pointer de chaque côté de la soucoupe pendant ses 2mn d'échauffement
A la fin de l'échauffement, il doit être capable de déterminer son placement à la ligne de lancer
Pour le passage de 3mn, l'élève devra placer une soucoupe à l'endroit où il compte se placer
 - Au tir :
L'élève essaye d'avoir une course continue de la prise de boule au lancer en respectant le parcours matérialisé au sol
- Consignes techniques :
Rappel des consignes techniques au point comme au tir en insistant sur le fait qu'il faut s'arrêter pour pointer
- Rôles des différents élèves :
 - 1 coureur
 - 1 élève compte sans noter les points
 - 2 élèves passent les boules aux coureurs
 - 1 élève juge les boules au point et annonce les points à haute voix pour celui qui compte
 - 1 élève juge les boules au tir, annonce les points à haute voix pour celui qui compte et remet les plots si ils sont déplacés
- Tous les élèves font un passage de 2mn sans compter les points puis quand ils sont tous passés, ils refont un passage de 3mn en comptant la performance
- Décompte des points :
Boule réussie au point : 3 points
Cône touché réglementairement au tir : 2 points
Impact sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher les plots : 1 point
- Consignes de sécurité :
Pour le coureur : il est interdit de lancer une boule si une personne se trouve sur le terrain
Pour celui qui note, les juges et les ramasseurs de boules, ils doivent se trouver au niveau des soucoupes placées sur le terrain et **toujours regarder le coureur**

Si il reste du temps, possibilité de refaire un passage de 1 à 2mn pour chaque élève.

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

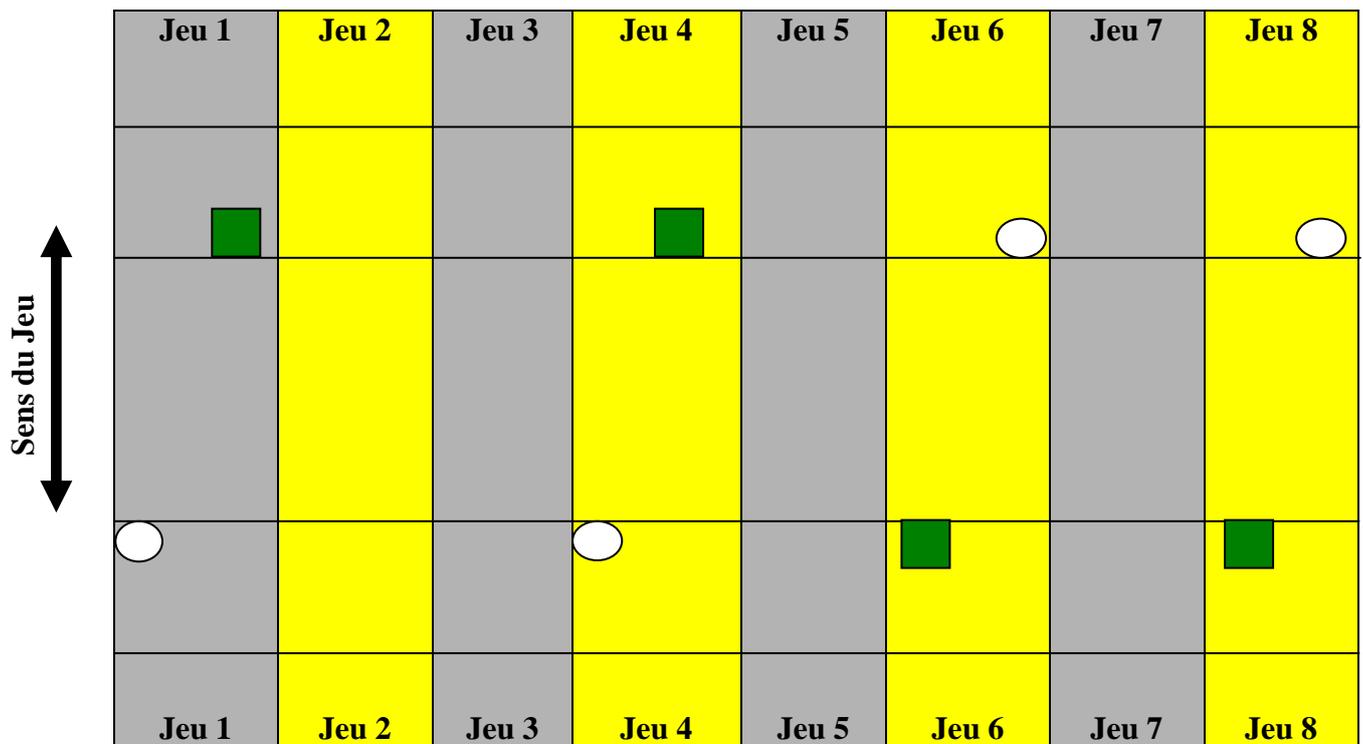
• SEANCE 6

Thème : Point et Tir cadencés (alterner le point et le tir en course continue pendant 3mn)

Objectifs spécifiques à la séance :

- **point** : travail de la direction et de la distance
- **tir** : travail du virage et de la trajectoire

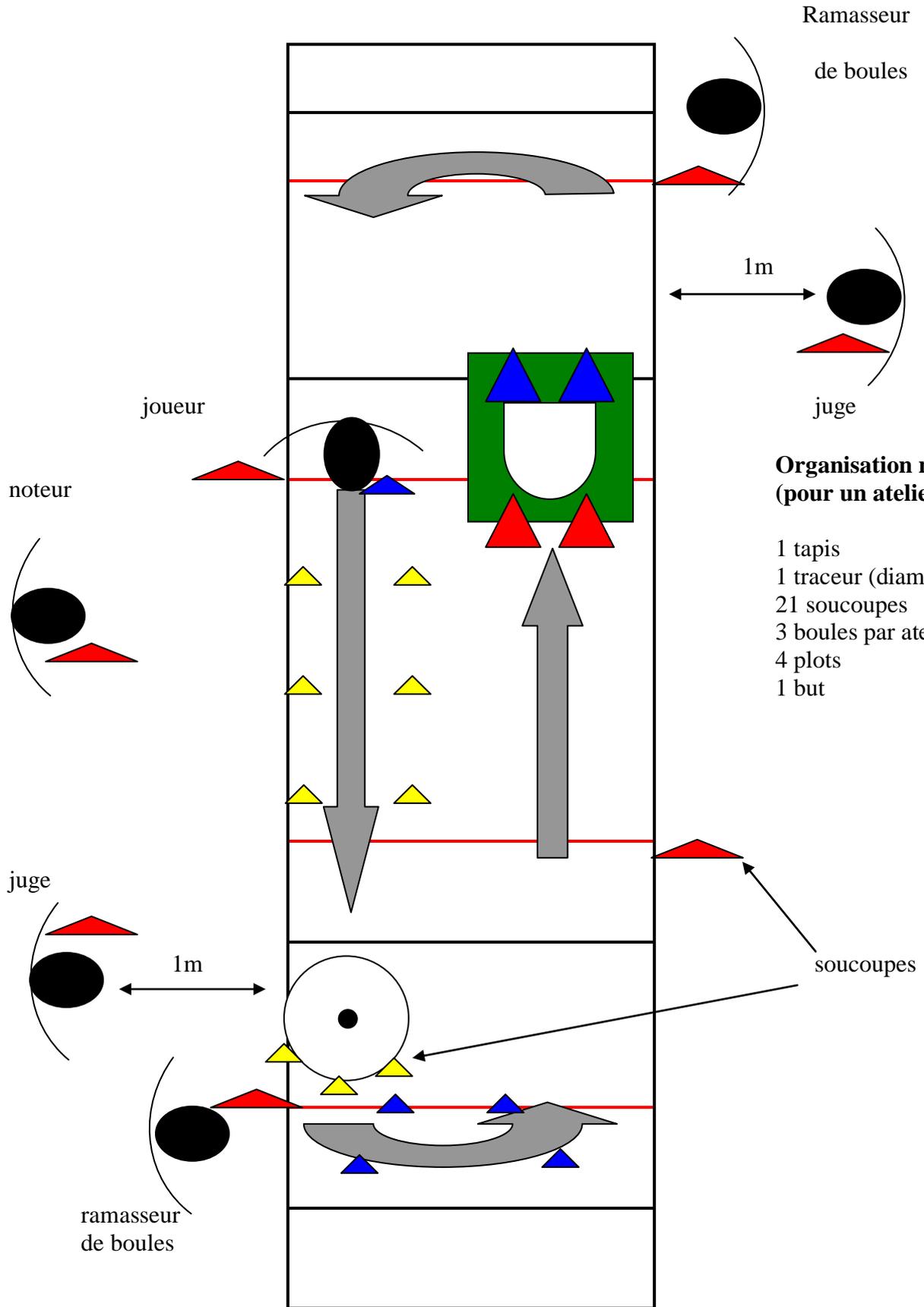
Organisation des terrains :



Organisation humaine :

4 groupes

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})



CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la séance n°6 :

Durée de la séance : 1h15

- Explications de la situation :
 - Au point :
Après avoir déterminé son placement à la ligne de lancer, l'élève doit pointer dans le couloir pour que la boule s'arrête dans la cible avec comme repère visuel les 3 soucoupes placées derrière la cible
 - Au tir :
L'élève essaye d'avoir une course continue de la prise de boule au lancer en respectant le virage matérialisé au sol
Il tire pour toucher les cônes bleus tout en évitant les cônes rouges
- Consignes techniques :
Rappel des consignes techniques au point comme au tir en insistant sur le fait qu'il faut s'arrêter pour pointer et donner de la trajectoire au tir
- Rôles des différents élèves :
 - 1 coureur
 - 1 élève compte sans noter les points
 - 2 élèves passent les boules aux coureurs
 - 1 élève juge les boules au point et annonce les points à haute voix pour celui qui compte
 - 1 élève juge les boules au tir, annonce les points à haute voix pour celui qui compte et remet les plots si ils sont déplacés
- Tous les élèves font un passage de 2mn sans compter les points puis quand ils sont tous passés, ils refont un passage de 3mn en comptant la performance
- Décompte des points :
Boule réussie au point : 3 points
Cône touché réglementairement au tir : 2 points
Impact sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher les plots : 1 point
- Consignes de sécurité :
Pour le coureur : il est interdit de lancer une boule si une personne se trouve sur le terrain
Pour celui qui note, les juges et les ramasseurs de boules, ils doivent se trouver au niveau des soucoupes placées sur le terrain et **toujours regarder le coureur**

Si il reste du temps, possibilité de refaire un passage de 1 à 2mn pour chaque élève.

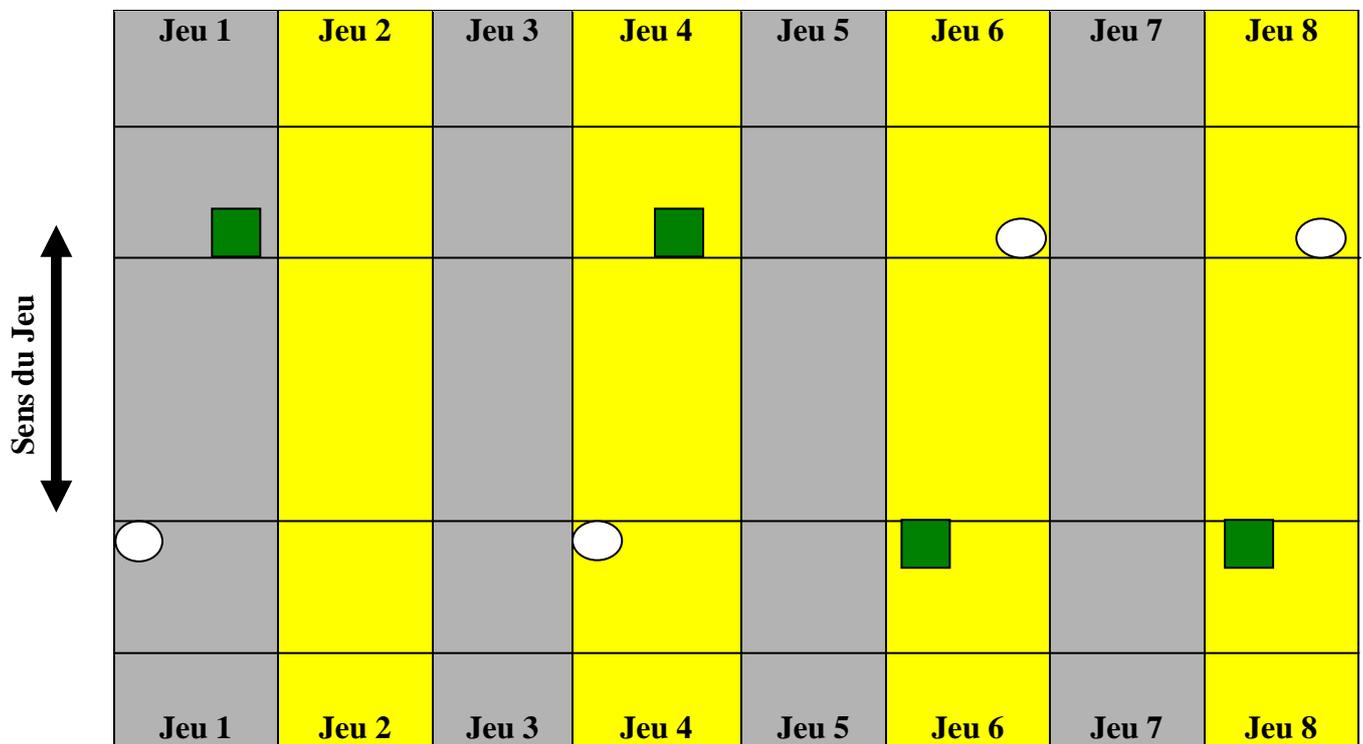
CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

• SEANCE N°7 :

Thème : Point et Tir cadencés (alterner le point et le tir en course continue pendant 3mn)

Objectifs spécifiques à la séance : évaluation finale

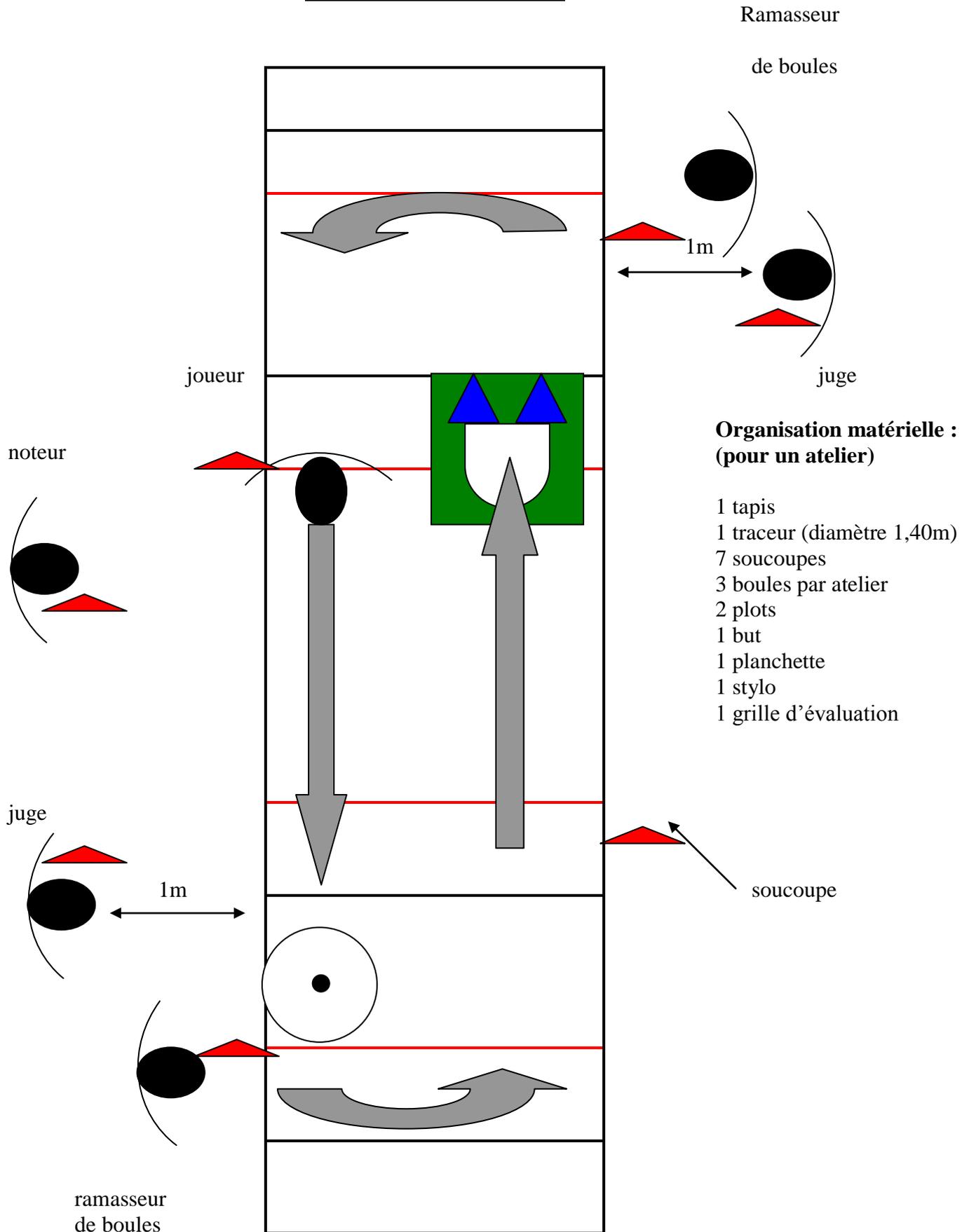
Organisation des terrains :



Organisation humaine :

4 groupes

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})



CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES (CLASSES DE 6^{ème})

Déroulement de la séance n°7 :

Durée de la séance : 1h15

- Rôles des différents élèves :
 - 1 coureur
 - 1 élève note
 - 2 élèves passent les boules aux coureurs
 - 1 élève juge les boules au point et annonce les points à haute voix pour celui qui note
 - 1 élève juge les boules au tir, annonce les points à haute voix pour celui qui note et remet les plots si ils sont déplacés
- Tous les élèves font un passage de 2mn sans compter les points puis quand ils sont tous passés ils refont un passage de 3mn en notant la performance
- Décompte des points :

Boule réussie au point : 3 points

Cône touché réglementairement au tir : 2 points

Impact sur le tapis ou dans l'alvéole sans toucher les plots : 1 point
- Consignes de sécurité :

Pour le coureur : il est interdit de lancer une boule si une personne se trouve sur le terrain

Pour celui qui note, les juges et les ramasseurs de boules, ils doivent se trouver au niveau des soucoupes placées sur le terrain et **toujours regarder le coureur**

Possibilité de faire 2^{ème} passage de 3mn en donnant priorité aux élèves ayant le moins bien réussi.

CYCLE SCOLAIRE SPORT BOULES LYONNAISES
(CLASSES DE 6^{ème})

GRILLE D'EVALUATION